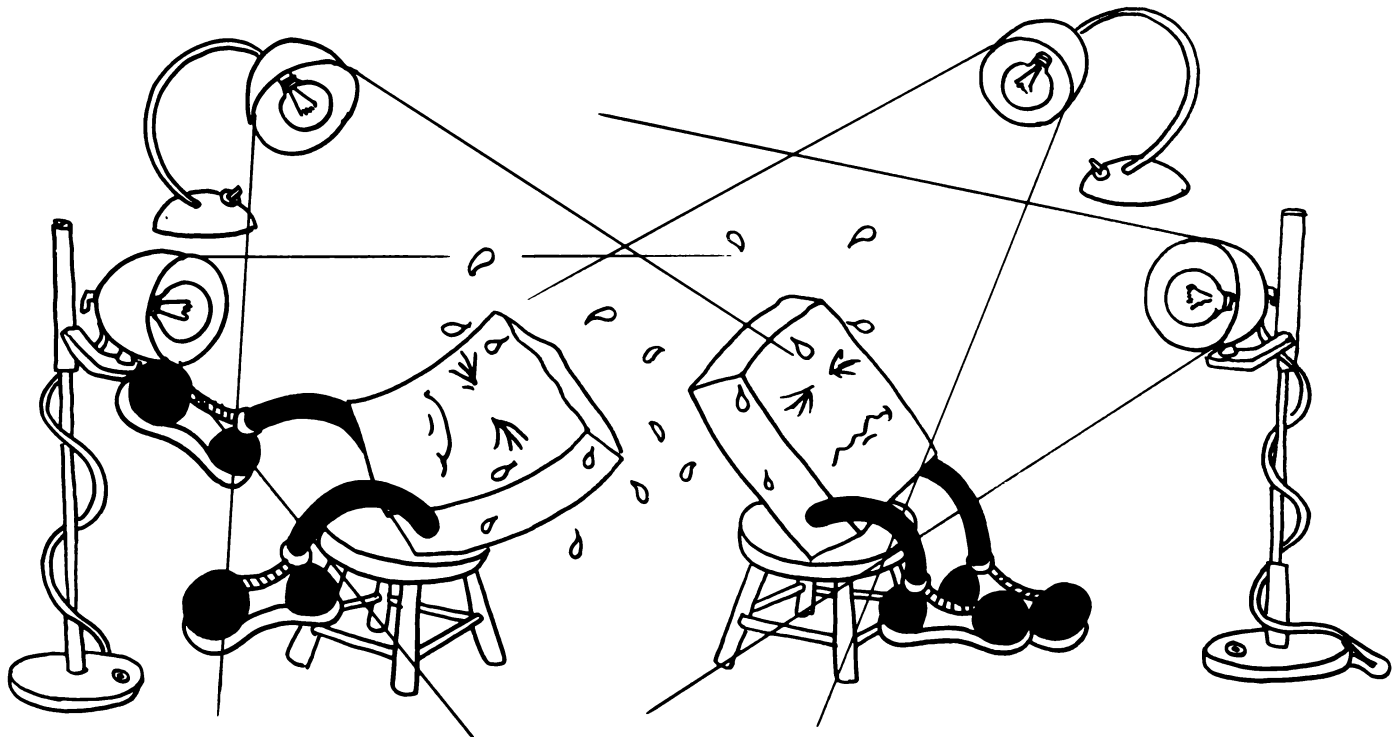
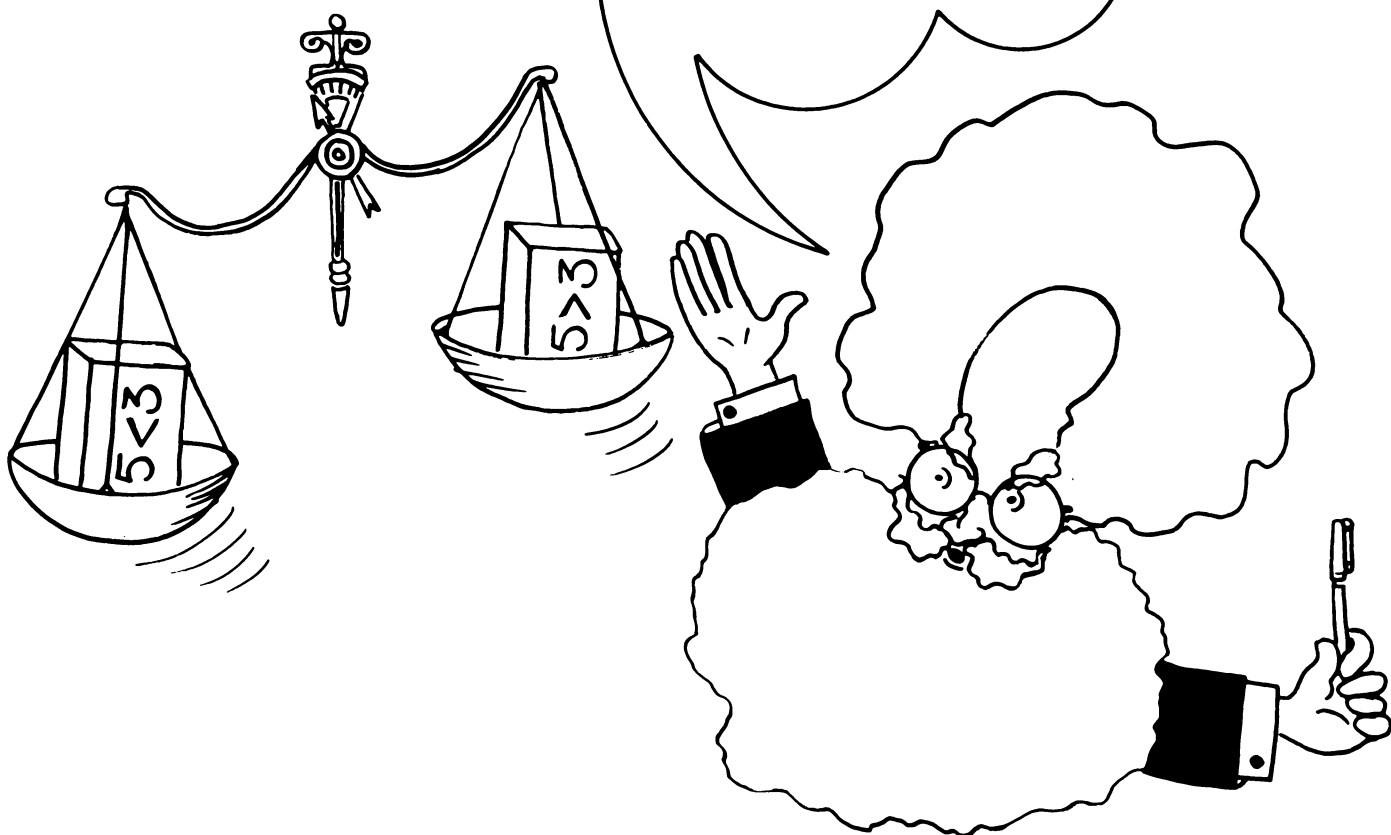
CONOSCERE IL COMPUTER DIRETTAMENTE DAL COMPUTER

per Commodore Vic20 e 64

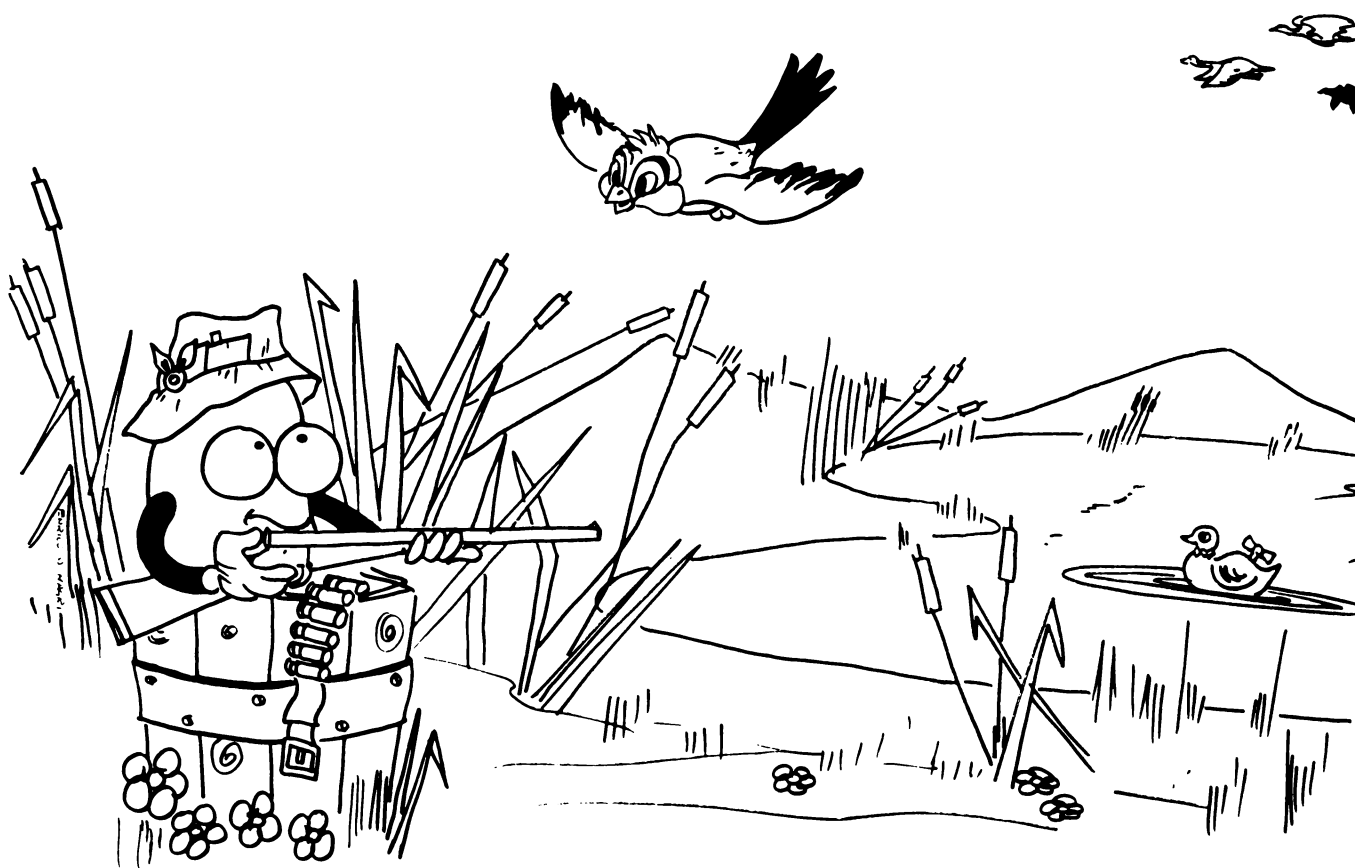
Bene GAME, eccoci qua per una nuova lezione.
Oggi ti spiegherò l'istruzione principale del TEST, che permette al programma di verificare certe condizioni e prendere di conseguenza diverse decisioni.
Capirai così che al computer non si può mentire!
L'istruzione principale del TEST è IF (in italiano "se") che è solitamente seguita da una condizione, dalla parola THEN (in italiano "allora") e da almeno un'altra istruzione.

La condizione è un confronto tra due espressioni numeriche o stringhe, separate l'una dall' altra da uno dei sei operatori relazionali che sono:

= Uguale
<> Diverso
> Maggiore
< Minore
>= Maggiore o uguale
<= Minore o uguale

La condizione può essere VERA o FALSA a seconda che il confronto sia verificato o meno.
Ad esempio la condizione A > B è vera se il contenuto di A è maggiore di quello di B, altrimenti è falsa.
Quando il programma in esecuzione incontra l'IF, se la condizione è vera, esegue ciò che è scritto dopo il THEN, altrimenti passa direttamente alla linea successiva.
Ad esempio:

```
10 IF A = 3 THEN PRINT "VERO"
20 PRINT "PROGRAMMA ESEGUITO"
30 END
```

Quindi se il contenuto della variabile A è uguale a 3, cioè la condizione è vera, prima stampa VERA e poi prosegue alla linea 2Ø, altrimenti passa subito a quest'ultima.
L'istruzione END (in italiano "fine"), quando viene eseguita, ferma l'esecuzione del programma.

Allo stesso modo si usano le condizioni riferite
a stringhe.
Tieni presente che tra le stringhe per minore
e maggiore si intende l'ordine alfabetico.
Così ASSOLTO è minore di CONDANNATO perchè
in ordine alfabetico ASSOLTO viene prima.
Quando scrivi un programma puoi omettere
gli spazi, tranne quelli compresi tra i doppi apici.
Cioè scrivere: IF R$="SI" THEN PRINT "TEST VERO"
oppure IFR$="SI"THENPRINT"TEST VERO"
è esattamente la stessa cosa.
Tralasciando gli spazi risparmierai memoria.

Ed ora, prima di passare ai giochi, una sorpresa.
Ti ho preparato un esercizio, che si chiama
LISTA E CORREGGI, in cui dovrai mostrare la tua
bravura correggendo un pezzo di listato
completamente sbagliato.
La soluzione ti verrà data nella prossima lezione.

Come sempre i giochi sono due:

L'ANAGRAMMA,

in cui dovrai ricomporre le 20 parole
che ti verranno presentate senza
sbagliare, e

IL CACCIATORE

in cui dovrai individuare gli uccellini

SOLUZIONE DI "PAROLE MANCANTI".
(Gioco della lezione n. 6)

Un ometto sui trent'anni; rosso di capelli; il viso coperto di sudore e di lentiggini appariscenti; picchiava con robusta energia sulla tastiera del pianoforte bianco.
Sulla sua testa arruffata traballava una bombetta che apparteneva alla grande collezione di cappelli d'epoca.
Jane aveva capelli castani slavati e cortissimi; il suo viso solitamente abbronzato era d'un bianco cadaverico.
Indossava un abito grigio e un severo paio d'occhiali.
Nell'atmosfera del tramonto; note di pianobar roche e stonate uscivano dalla villa a sistema di sicurezza integrale.

Caro amico,
nella prossima lezione con il SALTO saranno terminate le 6 famiglie di istruzioni principali cominciate nella lezione n. 3.
A questo punto hai già imparato tutte le istruzioni essenziali del BASIC e in teoria potresti scrivere qualsiasi programma.
Ma per fare questo ti occorre ancora una certa pratica; ad esempio per capire in che modo devi unire le istruzioni per creare un programma. Questa pratica la acquisirai nei prossimi numeri operando direttamente nei listati e facendo esercizi.
Per questo, nella lezione n. 9 prima di andare in vacanza, troverai un intero fascicolo dedicato ai "Compiti a casa"; sforzati e impegnati, quindi, per realizzarli nel miglior modo possibile.
Gli esercizi avranno tre diversi gradi di difficoltà; scegli il più idoneo al tuo livello di apprendimento.
Oltre agli esercizi troverai anche listati di giochi da battere.
Quando ci ritroveremo, il 4 settembre con la lezione n. 10, ti daremo le diverse soluzioni, che potrai così confrontare con quelle da te realizzate.